SPIS TREŚCI

WPROWADZENIE

INSTALACJA GHOST MASTERA

Włóż płytę Ghost Mastera do napędu CD i zastosuj się do instrukcji wyświetlanych na ekranie.

Jeśli program instalacyjny nie zostanie uruchomiony automatycznie, wykonaj następujące czynności:

1. Dwa razy kliknij na ikonie Mój Komputer znajdującej się na pulpicie
2. Dwa razy kliknij na ikonie napędu CD
3. Dwa razy kliknij na SETUP.EXE

ROZPOCZĘCIE GRY

Aby uruchomić Ghost Mastera:

1. Dwa razy kliknij na ikonie Ghost Mastera znajdującej się na pulpicie

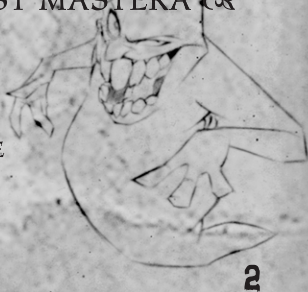
lub

1. Kliknij na START
2. Wybierz podmenu PROGRAMY
3. Wybierz podmenu EMPIRE INTERACTIVE
4. Wybierz podmenu GHOST MASTER
5. Kliknij na ikonie GHOST MASTERA

ODINSTALOWANIE GHOST MASTERA

Aby odinstalować Ghost Mastera

1. Kliknij na START
2. Wybierz podmenu PROGRAMY
3. Wybierz podmenu EMPIRE INTERACTIVE
4. Wybierz podmenu GHOST MASTER



5. Kliknij na ikonie ODINSTALUJ GHOST MASTERA
6. Zastosuj się do instrukcji wyświetlanych na ekranie

lub

1. Kliknij na START
2. Wybierz podmenu USTAWIENIA
3. Wybierz podmenu PANEL STEROWANIA
4. Dwa razy kliknij na ikonie DODAJ/USUŃ PROGRAMY
5. Wybierz z listy GHOST MASTER
6. Kliknij na przycisku ZMIEŃ/USUŃ
7. Zastosuj się do instrukcji wyświetlanych na ekranie

MENU GŁÓWNE

Po uruchomieniu Ghost Mastera zobaczysz ekran z następującym menu:

1. KONTYNUACJA GRY - Kontynuuj ostatnią rozgrywkę



2. NOWA GRA - Rozpocznij nową grę
3. WCZYTAJ GRĘ - Wczytaj uprzednio zapisany stan gry (patrz: „PODRÓŻE W PRZESZŁOŚĆ", strona 17)
4. USTAWIENIA - Zmień ustawienia gry (patrz: „ZMIANA USTAWIEŃ GRY" , strona 4)
5. TWÓRCY - Zobacz, kto stworzył Ghost Mastera
6. WYJŚCIE - Zakończ grę w Ghost Mastera i powróć do Windows



∞ ZMIANA USTAWIEŃ GRY ∞

W menu USTAWIENIA możesz dostosować ustawienia gry do swoich potrzeb.

ROZGRYWKA - dostosuj ustawienia dotyczące rozgrywki

1. „ABC PRZERAŻANIA" JAKO TRENING - określa, czy scenariusz „ABC przerażania" będzie rozgrywany w trybie szkoleniowym.
   (patrz: „WYBÓR SCENARIUSZA TRENINGOWEGO", strona 5)
2. POKAZUJ PODPOWIEDZI DLA MOCY - określa, czy będą wyświetlane podpowiedzi dla mocy.
3. OPÓŹNIENIE PODPOWIEDZI - określa czas, po którym pojawią się podpowiedzi.
4. WYDARZENIA ZE ZMIANĄ KAMERY - określa, jakie wydarzenia w grze będą wymuszały zmianę kamery (żadne, krytyczne, wszystkie).
5. PRZESUŃ KAMERĘ ZA MYSZĄ - określa, czy widok będzie przesuwany, kiedy kursor myszy przemieści się na krawędź ekranu.
6. AUTOMATYCZNE CENTROWANIE KURSORA - kursor będzie automatycznie ustawiany na środku ekranu.
7. SZYBKOŚĆ KAMERY - określa, jak szybko będzie przesuwał się widok.

STEROWANIE - dostosuj ustawienia dotyczące sterowania grą i zdefiniuj używane klawisze.

DŹWIĘK - dostosuj ustawienia dźwięku i muzyki.





GRAFIKA - zaawansowane ustawienia graficzne:

1. ROZDZIELCZOŚĆ - zmienia rozdzielczość grafiki w grze.
2. OGÓLNA JAKOŚĆ GRAFIKI - dostosowuje ogólny poziom szczegółów (najszybsza, przeciętna, najlepsza).
3. JAKOŚĆ TEKSTUR - zmienia głębię bitową tekstur używanych w grze.
4. KONTRAST - zmienia poziom jasności w grze.
5. DODATKOWE EFEKTY KURSORA - określa, czy będą używane dodatkowe efekty kursora kosztem szybkości gry.

WYBÓR SCENARIUSZA TRENINGOWEGO

Standardowo scenariusz treningowy jest włączony i podczas pierwszego rozgrywanego przez ciebie nawiedzenia zostaniesz dokładnie wprowadzony w tajniki przerażania śmiertelników.

Jeśli wolisz rozgrywać pierwszy scenariusz bez dodatkowych instrukcji (być może posługując się tylko Podręcznikiem Władcy Strachów), wykonaj następujące kroki:

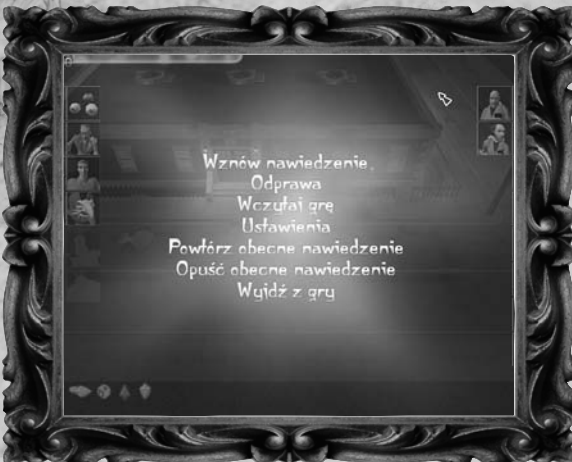
1. Wybierz USTAWIENIA z menu głównego Ghost Mastera.
2. Nakieruj kursor na pole wyboru z opisem „ABC PRZERAŻANIA" JAKO TRENING.
3. Kliknij na polu wyboru.
4. Kiedy pole nie jest zaznaczone, scenariusz treningowy jest wyłączony.





MENU PAUZY

W czasie nawiedzania możesz wywołać menu pauzy za pomocą klawisza Escape lub klikając na ikonie menu w lewym dolnym rogu ekranu.



1. WZNÓW NAWIEDZENIE - kontynuacja obecnego nawiedzenia.
2. ODPRAWA - przypomina odprawę do tego scenariusza.
3. WCZYTAJ GRĘ - wczytuje uprzednio zapisany stan gry (patrz: „Podróże w przeszłość", strona 17).
4. USTAWIENIA - zmiana różnych ustawień gry (patrz: „ZMIANA USTAWIEŃ GRY", strona 4).
5. POWTÓRZ OBECNE NAWIEDZENIE - powtarza scenariusz (powraca do ekranu wyboru Przerażaczy).
6. OPUŚĆ OBECNE NAWIEDZENIE - opuszczenie obecnego nawiedzenia i powrót do ekranu wyboru scenariusza.
7. WYJDŹ Z GRY - opuszczenie obecnego scenariusza i powrót do menu głównego.

PODSTAWY NAWIEDZANIA

Młody Władco Strachów! Zbierz swoją drużynę Przerażączy i użyj ich mocy, by zasiać strach w sercach żyjących!

Pamiętaj: my, umarli, nie chcemy przerywać delikatnych nici życia śmiertelników (śmierć i tak jest przecież nieunikniona). Naszym zadaniem jest przerazić ich wystarczająco mocno, by nabrali dla nas bojaźliwego szacunku, a przy tym nieźle zabawić się ich kosztem.

Możesz wkroczyć na padół śmiertelnych, kiedy tylko będziesz chciał. Jednak zanim to uczynisz, powinieneś przeczytać zapisane tu słowa, jako że są one ekstraktem z wiedzy legendarnych Władców Strachów, takich jak Fredzia Krueger (Koszmarna Kucharka) czy Bruce „Szósty" Zmysł.



PRZESUWANIE KAMERY

Przesuń kursor na brzeg ekranu, by przesunąć widok w tym kierunku (klawisze kursora wywołują ten sam efekt).

WYBIERANIE

Wszystkie działania zatwierdza się lewym przyciskiem myszy.



PRZYBLIŻANIE/ODDALANIE KAMERY

W celu przybliżenia lub oddalenia widoku użyj kółka myszy lub klawiszy Insert i Delete.

OBRACANIE KAMERY

Przytrzymaj prawy przycisk myszy i przesuń ją w prawo lub w lewo, by obrócić widok. Ruch myszy w górę lub w dół zmienia kąt patrzenia.

IKONY WIDOKU



STRZAŁKI W LEWO I W PRAWO: obrót kamery o 45° w lewo lub w prawo.

STRZAŁKI W GÓRĘ I W DÓŁ: przemieszczanie się pomiędzy kondygnacjami (ten sam efekt daje użycie klawiszy Page Up i Page Down oraz kółka myszy z jednoczesnym wciśnięciem jej prawego przycisku).

PRZYCISK CENTROWANIA: Przywraca widok domyślny.

WPROWADZENIE DO NAWIEDZANIA

Największe martwe umysły przez wieki trudziły się, by zgłębić tajniki nawiedzania. Jednakże uważa się, że następujące zagadnienia tworzą jego fundamenty.



PRZERAŻACZE

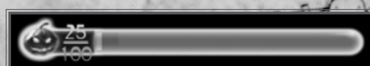
Każdy duch w twojej drużynie jest Przerażaczem. Władca Strachów może zdecydować, gdzie umieścić Przerażacza i jakich udzielić mu instrukcji dotyczących używanych mocy. Nie ma on jednak całkowitej kontroli nad Przerażaczami. Musisz nauczyć się współpracować ze swoją drużyną, gdyż to oni będą wykorzystywali swoje moce, by przerażać śmiertelników.



PRZEKAŹNIKI

Przerażacze mogą istnieć w królestwie śmiertelnych jedynie poprzez przekaźniki - obiekty lub miejsca, z którymi duch może zostać związany. Naucz się zauważać podświetlane przekaźniki. To tutaj możesz umieścić swojego ducha.

PLAZMA

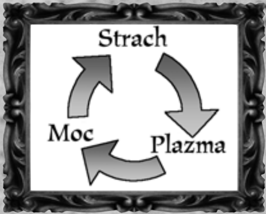


Aby istnieć w świecie śmiertelnych, duch wymaga ciągłego dopływu plazmy. Ta nieuchwytna energia jest generowana przez strach śmiertelników. Plazmy się nie wydaje, ale raczej przydziela pewną jej ilość do danego ducha. Jeśli dysponujesz 100 jednostkami plazmy, z których 40 jest przydzielonych Przerażaczowi, i chcesz przydzielić 80 jednostek plazmy innemu duchowi, musisz zredukować ilość plazmy przydzieloną pierwszemu duchowi.

Przepływ plazmy obrazuje zielony wskaźnik plazmy. Jego ciemnozielona część pokazuje, ile plazmy generuje strach śmiertelników. Jasnozielona część wskazuje natomiast, ile plazmy zużywają twoi Przerażacze. Ilość dostępnej plazmy wzrasta, kiedy rośnie przerażenie śmiertelników i spada, kiedy pozwolisz się im uspokoić.

KOŁO NAWIEDZANIA

Przerażaj śmiertelników, by spotęgować ich strach, który z kolei generuje plazmę, używaną następnie do ładowania mocy Przerażaczy, które przerażają śmiertelników...



∞ NAWIEDZANIE W DWUDZIESTU PROSTYCH KROKACH ∞

Głównym celem każdego Władcy Strachów jest przerażanie śmiertelników - ogólnie rzecz biorąc ludzi (różnica pomiędzy ludźmi a innymi stworzeniami wydaje się skupiać na doskonale rozwiniętej u ludzi umiejętności narzekania). A oto, jak tego dokonać.

ROZPOCZĘCIE KAMPANII STRACHU



1. POCZĄTEK KAMPANII

Władcy Strachów określają nawiedzanie jako „najstarszą rozrywkę". Wybierz opcję „Nowa gra", by rozpocząć nową kampanię strachu! Jeśli nie życzysz sobie scenariusza treningowego, wejdź do menu „Ustawienia" i przed rozpoczęciem kampanii wyłącz trening.

2. WKROCZENIE DO KRÓLESTWA ŚMIERTELNYCH



Kiedy śmiertelnicy bezmyślnie wzywają siły nadprzyrodzone, otwierają drzwi dla Władcy Strachów. Imiona mają moc, więc podsuń głupcom swoje imię, byś mógł wejść do królestwa śmiertelnych!



3. WYBÓR NAWIEDZENIA

Na mapie obszaru nawiedzania wybierz lokację, którą chcesz nawiedzać. Wraz ze zwycięstwami w kolejnych scenariuszach będziesz miał do wyboru więcej lokacji.

4. WYBÓR DRUŻYNY

Zanim rozpoczniesz nawiedzenie, musisz wybrać swoją drużynę duchów. Na razie kliknij na „Zalecane”, by Wysoka Komisja Strachu wybrała dla ciebie odpowiednich Przerażaczy. Następnie wybierz „Strasz”, aby rozpocząć nawiedzenie.



BADANIE MIEJSCA NAWIEDZENIA



5. POCZĄTKOWA ILOŚĆ PLAZMY

Na początku scenariusza twój wskaźnik plazmy wskazuje pewną jej ilość (dla scenariusza „ABC przerażania” jest to 100 jednostek). Energia ta jest generowana przez ogólny niepokój obecnych w danej lokacji śmiertelników.

6. WIDMOWA OBECNOŚĆ

Dopóki nie zostanie użyta moc (patrz: krok 12), sama twoja obecność niepokoi śmiertelników. W tym czasie wskaźnik plazmy pozostanie niezmieniony. Wykorzystaj ten czas, by zbadać miejsce nawiedzenia.





7. ŚMIERTELNICY

Obserwuj śmiertelników: gdzie chodzą? co robią? Możesz śledzić ich poczynania, wykorzystując listę śmiertelników po prawej stronie ekranu. Przyjrzyj się wszystkim pomieszczeniom. Kiedy będziesz gotowy, umieścimy w terenie pierwszego ducha.

ZWIĄZYWANIE Z PRZEKAŹNIKAMI



8. WYBÓR PRZERAŻACZA

Najpierw wybierz Przerażacza z listy po lewej stronie ekranu. Kliknięcie na ikonie ducha otworzy jego menu umożliwiające wybór szeregu opcji.

9. WYBÓR MOCY

Używając przycisku „Moce”, możesz aktywować moce Przerażacza. Są one uszeregowane w poziomy (zużywające najwięcej plazmy moce znajdują się na górze). Kiedy klikniesz na danej mocy, duch będzie mógł używać jej i wszystkich mocy poniżej. Większość mocy po użyciu musi się naładować, ale niektóre mogą być używane bez przerwy.





10. ZWIĄZANIE

Kliknij na opcji „Zwiąż”. Przerażacz został wybrany i widzisz wszystkie przekaźniki, z którymi możesz go związać.

11A. WYBÓR PRZEKAŹNIKA (OBSZAR)

Jeśli wybrany Przerażacz może zostać związany z obszarem (np. Buuu, Wielonóżka, Skostnica), podświetlone zostaną pokoje i niektóre części podłoża. Kliknij na podświetlonym miejscu, by związać z nim Przerażacza.





11.B WYBÓR PRZEKAŹNIKA (PRZEDMIOT)

Jeśli wybrany Przerażacz może zostać związany z przedmiotem (np. Luźny Trybik, Drgawek, Upiordliwy), podświetlone zostaną odpowiednie przedmioty. Kliknij na podświetlonym przekaźniku, by związać z nim Przerażacza. Tylko jeden duch może być związany z danym przedmiotem.



12. PRZERAŻACZE W DZIAŁANIU

W swoim normalnym stanie Przerażacze są niewidoczni dla śmiertelników (i podświetleni na zielono). W dowolnej chwili mogą użyć jednej mocy ładowalnej i jednej o działaniu ciągłym (sami decydują o ich rodzaju, biorąc pod uwagę poziom mocy, który wybrałeś). Kiedy już raz zostanie użyta moc, a śmiertelnicy nie będą straszeni, poziom plazmy będzie spadał.

WSKAZÓWKA

Przy pomocy menu „Mocy" w każdej chwili możesz zmienić poziom mocy Przerażacza.

Kiedy wskażesz kursorem poziom mocy, zostanie wyświetlona wymagana dla niego plazma. Jeśli wartość ta jest zaznaczona na zielono, masz wystarczająco dużo plazmy, jeśli na czerwono - nie masz plazmy wymaganej do tego, by przełączyć Przerażacza na ten poziom mocy.

Pamiętaj również, że kiedy przydzielisz Przerażaczowi wystarczającą ilość plazmy do używania danej mocy, będzie mógł on również korzystać ze wszystkich „tańszych" mocy.

ŚMIERTELNICY

13. INFORMACJE O ŚMIERTELNIKACH



Informacje o śmiertelniku możesz uzyskać, wskazując go kursorem bezpośrednio na ekranie, lub najeżdżając na jego ikonę na liście. Pamiętaj, że przerażony śmiertelnik zachowuje się bardzo charakterystycznie - macha rękami, wrzeszczy i biega bez celu. Dokładnie zapoznaj się z tymi gestami!



14. PRZERAŻENIE (KOLOR CZERWONY)

Niektóre z mocy mogą wywołać przerażenie. Gdy tak się stanie, wokół śmiertelnika ujrzysz czerwoną aurę. Większe przerażenie oznacza więcej plazmy, za pomocą której możesz aktywować silniejsze moce lub włączyć do akcji kolejne duchy!

15. WIARA (KOLOR NIEBIESKI)



Niektóre moce zwiększają wiarę śmiertelników (niebieska aura). Sceptyków ze słabą wiarą trudniej przerazić. Dowiedz się, co śmiertelnicy uznają za normalne (np. przedmioty nie unoszą się w powietrzu), a nauczysz się, jak umacniając ich wiarę, uczynić ich podatnymi na strach.



16. SZALEŃSTWO (KOLOR ŻÓŁTY)

Żółta aura oznacza szaleństwo. Umysły śmiertelników są niezwykle delikatne i niektórzy z nich, poddani działaniu irracjonalnych zjawisk, po prostu stracą zdrowe zmysły (co liczy się jako ucieczka).

17. UCIECZKA (SIŁA WOLI)



Biała część wskaźników oznacza siłę woli śmiertelnika. Kiedy biała część wskaźnika przerażenia zostanie całkowicie zasłonięta, śmiertelnik weźmie nogi za pas.

WSKAZÓWKA

Kiedy szaleństwo śmiertelnika przekroczy jego siłę woli (biała część wskaźnika szaleństwa zostanie całkowicie zasłonięta), straci on zdrowe zmysły. Jeśli twoim celem jest przepędzenie wszystkich z danej lokacji, szalony śmiertelnik będzie traktowany na równi z tymi, którzy uciekli.

REALIZACJA CELU MISJI



18. UŻYWANIE WIELU DUCHÓW

Jeśli dysponujesz nieprzydzieloną plazmą, wyślij w pole kolejne duchy! Działaj zgodnie z krokami 8-12. Jeżeli nie potrzebujesz danego ducha, możesz użyć opcji „Rezerwa”, by odesłać go z królestwa śmiertelnych.

19. ZMIANA POZYCJI PRZERAŻACZY



W odpowiedzi na twoje działania śmiertelnicy mogą zmienić swoje przyzwyczajenia, co spowoduje, że będziesz musiał przemieścić swoje duchy (czyli związać je z innymi przekaźnikami). W tym celu nie musisz odsyłać ducha do rezerwy. Zwyczajnie zastosuj się do kroków 8-12.



20. WYKONANIE ZADANIA

Czasami twoim zadaniem będzie przepędzenie wszystkich śmiertelników, ale nieraz będą ci stawiane bardziej skomplikowane cele. W każdej chwili możesz sprawdzić cel misji, wciskając klawisz Escape i wybierając „Zadania”.

MENU PRZERAŻACZY I ŚMIERTELNIKÓW

Menu Przerażaczy	Menu śmiertelników	Opis opcji
Widok	Widok	Widok zza pleców ducha lub śmiertelnika (dowolny klawisz opuszcza widok)
Idź do	Idź do	Przemieszcza widok do lokacji ducha lub śmiertelnika
Zwiąż	-	Związuje Przerażacza z przekaźnikiem (patrz: krok 10)
Moce	-	Zmienia poziom mocy Przerażacza (patrz: krok 9)
FPP	FPP	Widok z oczu ducha lub śmiertelnika
Rozkazy	-	Określa rozkazy dla Przerażacza
Epitafium	Życiorys	Informacje o Przerażaczu lub śmiertelniku
Rezerwa	-	Tymczasowo odsyła ducha do rezerwy

NIEPOWODZENIE

Młody Władca Strachów, jako nieumarła istota obdarzona mocą, może chcieć czuć się lepszym niż nędzni śmiertelnicy, których straszy. I tak też czuć się powinien. Nie należy jednak być zbyt pewnym siebie! Nawiedzenie może zakończyć się porażką na wiele sposobów.



ALARM PLAZMOWY

Jeśli dopływ plazmy ustanie, lub też jej ilość będzie niewystarczająca w stosunku do używanych mocy, rozlegnie się alarm plazmowy.

Władca Strachów będzie miał wtedy krótką chwilę na przywrócenie równowagi przepływu plazmy, odsyłając duchy do rezerwy, lub też obniżając ich poziom mocy. Jeśli to się nie uda, Władca zostanie wyrzucony z królestwa śmiertelnych.

CEL NIEZREALIZOWANY

Zawsze zwracaj uwagę na cel swojej misji! Może się zdarzyć, że nie wykonasz zadania, jeśli przepędzisz wszystkich śmiertelników.

Dobry Władca Strachów jest zawsze świadomy celu nawiedzania, jego skutków oraz dróg prowadzących do jego realizacji.



GROŹNI ŚMIERTELNICY

Mimo że śmiertelnicy nie posiadają praktycznie żadnego znaczenia w obliczu ogromu wszechświata, nauczyli się wielu sposobów ochrony przed nami. Niektórzy mogą nawet próbować odesłać twoich Przerażaczy!

Odesłane duchy będą niedostępne do końca nawiedzenia, a strata zbyt wielu Przerażaczy może doprowadzić do przymusowego zakończenia scenariusza.

WSKAZÓWKA

Jeśli przed związaniem Przerażacza przełączysz go na wysoki poziom mocy, a następnie poziom plazmy spadnie do wielkości niewystarczającej dla danej mocy, to w momencie związania tego ducha przekroczysz ilość dostępnej plazmy, co może się skończyć porażką w tym scenariuszu. Bądź ostrożny!

ಐ JAK WYBRAĆ SWOJĄ WŁASNĄ DRUŻYNĘ PRZERAŻACZY ಐ

Każda zalecana przez Wysoką Komisję Strachu drużyna będzie zdolna do osiągnięcia celów nawiedzenia, ale może nie być dostosowana do twojego stylu przerażania. Wybór własnej drużyny może być bardziej satysfakcjonujący, a kiedy już poznasz swoje duchy, również bardziej efektywny.

Twoja drużyna Przerażaczy może się składać maksymalnie z ośmiu duchów i jej wielkość będzie rosła wraz ze stopniem trudności zadania. Wybieraj swoją drużynę rozważnie!



Użyj zakładek, by przemieszczać się pomiędzy sześcioma różnymi klasami Przerażaczy (każda kolejna wymaga więcej plazmy, poczynając od tanich duszków, na kosztownych zgrozach kończąc). Następnie:

- DODAJ DO DRUŻYNY, klikając na Przerażaczu w oknie dostępnych duchów.
- USUŃ Z DRUŻYNY, klikając na Przerażaczu w oknie drużyny,
- ZOBACZ MOCE, klikając na imieniu Przerażacza.

Aby zatwierdzić swój wybór, kliknij na przycisku „Strasz". Przeniesiesz się do królestwa śmiertelników, gdzie rozpoczniesz swoje zadanie. Teraz będziesz mógł zmienić swoją drużynę dopiero wtedy, gdy przerwiesz lub powtórzysz nawiedzenie.

∞ PODRÓŻE W PRZESZŁOŚĆ (ZAPISYWANIE GRY I POWTÓRNE NAWIEDZENIA) ∞

Śmierć, jak wiesz z własnego doświadczenia, nie jest ostateczna. Podobnie jest z porażką. Wysoka Komisja Strachu dysponuje mocami kształtowania czasu, których używa w celu wykorzystania pełnego potencjału każdego nawiedzenia.

ZAPISYWANIE GRY: PLIKI CZASU

Tajny wydział Wysokiej Komisji Strachu spędza dnie i noce, katalogując czas innych. Archiwa komisji zawierają tysiące chwil podjęcia decyzji (większość z nich jest już prawdopodobnie nieaktualna).

W pewnych chwilach twojej przerażającej kariery urzędnik czasu potajemnie zapisze twoje współrzędne czasowe. Te „stany gry" umożliwią wznowienie twojej kampanii strachu. Władca Strachów nie ma kontroli nad tym procesem i może jedynie wybrać plik czasu, który chce wgrać, używając opcji "Wczytaj grę". Jako że archiwizowanie każdej chwili nawiedzenia przeciążyłoby nawet nasze oddane sługi, pliki czasu tworzone są jedynie pomiędzy nawiedzeniami i po nauce mocy.

Chociaż odtworzenie wcześniejszego pliku czasowego jest zawsze możliwe, nie zaleca się tego robić, chyba że jest to absolutnie konieczne.

POWTÓRNE NAWIEDZENIA: WROTA CZASU

Nasza władza nad czasem sięga jednak dużo dalej. Wyobraź sobie potencjalnego rekruta znajdującego się na obszarze nawiedzenia, którego nie udało się złożyć na spoczynek przed zrealizowaniem celów misji.

Nasze Wrota Czasu stają się przydatne w takich właśnie sytuacjach. Władca Strachów może powtórnie odwiedzić każde ukończone nawiedzenie i odnaleźć wrota nietknięte zębem czasu. Technika ta może zostać wykorzystana dla celów rekrutacji, doświadczenia, treningu czy po prostu do odświeżenia miłych wspomnień krzyków i łez.

Aby użyć Wrót Czasu, kliknij na przycisku „Powróć” dla wybranego nawiedzenia (na tablicy Najstraszniejszych Wyników).

> WSKAZÓWKA
>
> Moce, których nauczyłeś swoich Przerażaczy, nie mogą zostać zmienione po ich zaakceptowaniu. Możesz jednak użyć wcześniejszego stanu gry, by wznowić nawiedzanie w chwili przed podjęciem danej decyzji.

PRZERAŻACZE

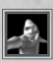
Wysoka Komisja Strachu dzieli Przerażaczy na sześć klas w zależności od wymaganej przez nich ilości plazmy. Drożsi Przerażacze wcale nie muszą być lepsi, choć na pewno są bardziej zajadli w porównaniu do wszechstronnych, tanich duchów. Mądry Władca Strachów stworzy drużynę składającą się z duchów ze wszystkich klas.

DUSZKI



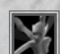
Duszki są najtańszymi dostępnymi Przerażaczami. Nie dysponują najpotężniejszymi mocami, ale są znakomite do zwiększania niepokoju śmiertelników przy niewielkich zasobach plazmy.

OMAMY



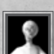
Omamy są zróżnicowaną i wszechstronną klasą (najlepszy stosunek mocy do kosztów). Jednakże wadą najpotężniejszych omamów jest ich ograniczony wybór przekaźników.

ŻYWIOŁAKI



Żywiołaki (średni koszt) są duchami przyrody, a nie istotami nieumarłymi. Są najwszechstronniejszymi z Przerażaczy. Dumne i szlachetne, nie lubią, kiedy nazywa się je „strachami”.

OPARY



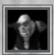
Opary są doskonałymi Przerażaczami, ale ze względu na ograniczone przekaźniki niezwykle trudno ich użyć. Często mają władzę nad emocjami, szaleństwem i burzami.

STRACHY



Strachy są kosztownymi Przerażaczami, które wynagradzają ilość zużywanej plazmy efektywnością swoich mocy. Ogólnie rzecz biorąc, działają bardziej subtelnie niż grozy i są odrobinę tańsze. Do tej klasy należą niektórzy z najpotężniejszych Przerażaczy.

ZGROZY



Ci potężni Przerażacze zużywają plazmę w zastraszającym tempie i dlatego też trudno ich użyć na początku nawiedzenia. Jednakże tę wadę rekompensują ich brutalne, nieskomplikowane moce.

TRENING PRZERAŻACZY

Tak jak bardzo zróżnicowane są klasy Przerażaczy, tak samo różny jest ich stopień wytrenowania.

TRENING W AKCJI

Wszyscy Przerażacze uczą się podczas pracy. Im częściej i dłużej dany Przerażacz znajduje się na terenie nawiedzenia, tym więcej zdobędzie doświadczenia. Taki duch będzie bardziej efektywnie wykorzystywał swoje umiejętności, a także zrozumie więcej różnorodnych rozkazów.

POZIOMY DOŚWIADCZENIA

Im częściej używasz danego Przerażacza w akcji, tym wyższy jego poziom doświadczenia. Na wyższych poziomach Przerażacze poznają bardziej skomplikowane rozkazy i mogą wykonywać więcej poleceń równocześnie.

- DZIKI (1 ROZKAZ NARAZ): Dzicy Przerażacze są chaotyczni, trudni do kontrolowania i trudno na dłużej przyciągnąć ich uwagę.
- NIEWYTRENOWANY (DO 2 ROZKAZÓW NARAZ): Poziom złożoności rozkazów zrozumiałych przez te duchy jest doprawdy stresujący.
- OSWOJONY (DO 3 ROZKAZÓW NARAZ): Przyzwoity poziom dla przeciętnego ducha. Oswojeni Przerażacze będą inteligentnie używali swoich mocy, zrozumieją rozkazy o średniej złożoności. Nie będą też obgryzali ścian.

- UDOMOWIONY (DO 4 ROZKAZÓW NARAZ): Udomowieni Przerażacze są bardzo elastyczni pod względem nawiedzania oraz rozkazów. Sami nawet wiedzą, kiedy mają posprzątać swoje klatki.
- WYĆWICZONY (DO 5 ROZKAZÓW NARAZ): Na tym poziomie doświadczenia duchy są zdolne zrozumieć rozkazy, z którymi nawet niektórzy Władcy Strachów mieliby kłopoty. Czy ty potrafisz te rozkazy zrozumieć i chcesz je wykorzystać... to już inna sprawa.

Poza tymi pięcioma poziomami znajdują się dalsze. Odkryjesz je, jeśli umożliwisz swoim Przerażaczom zdobywanie doświadczenia w akcji. W pełni wytrenowane duchy mogą używać do ośmiu rozkazów jednocześnie.

Przykłady wykorzystywania rozkazów znajdują się w Ćwiczeniu Taktycznym G: Rozkazy, strona 31.

NAUCZANIE NOWYCH MOCY W GABINECIE STRACHU

W chwilach pomiędzy nawiedzeniami możesz udać się do bazy operacyjnej, by nauczyć duchy nowych mocy. Trening wyposaży twoich Przerażaczy w więcej użytecznych podczas akcji mocy i jest słuszną nagrodą za doskonałe działanie podczas nawiedzenia.



1. ZDOBYWANIE PLAZMOZŁOTYCH

Plazmozłote są walutą świata pozamaterialnego, a Władca Strachów otrzymuje je jako zapłatę za nawiedzanie oraz w przypadku godnych pochwały dokonań. Jak powiadają niektóre materialistyczne duchy: „Krzyk to pieniądz".

2. GABINET STRACHU

Władca Strachów zarządza treningiem mocy, odwiedzając bazę operacyjną (znaną jako „Gabinet Strachu"). Kliknij na „Gabinecie Strachu", by udać się do bazy.





3. WYBÓR PRZERAŻACZA

Kliknij na Przerażaczu i wybierz jego menu mocy. Dla każdego pustego poziomu mocy wyświetlone zostaną jedna lub dwie moce, które dany duch może poznać (wraz z ich kosztem w plazmozłotych).

4. WYBÓR MOCY DO NAUCZENIA



Kliknij na mocy, której chcesz nauczyć swojego ducha. Każdy duch może poznać jedynie jedną moc na każdy poziom i bardzo niewielu Przerażaczy jest w stanie nauczyć się tych najpotężniejszych. Pamiętaj, że po dokonaniu ostatecznego wyboru nie możesz zmienić zdania!

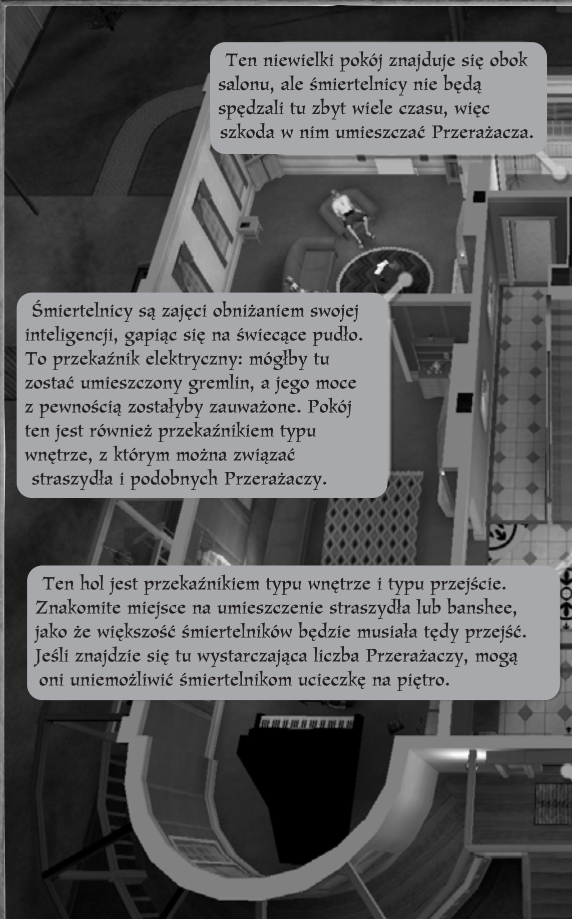
WSKAZÓWKA

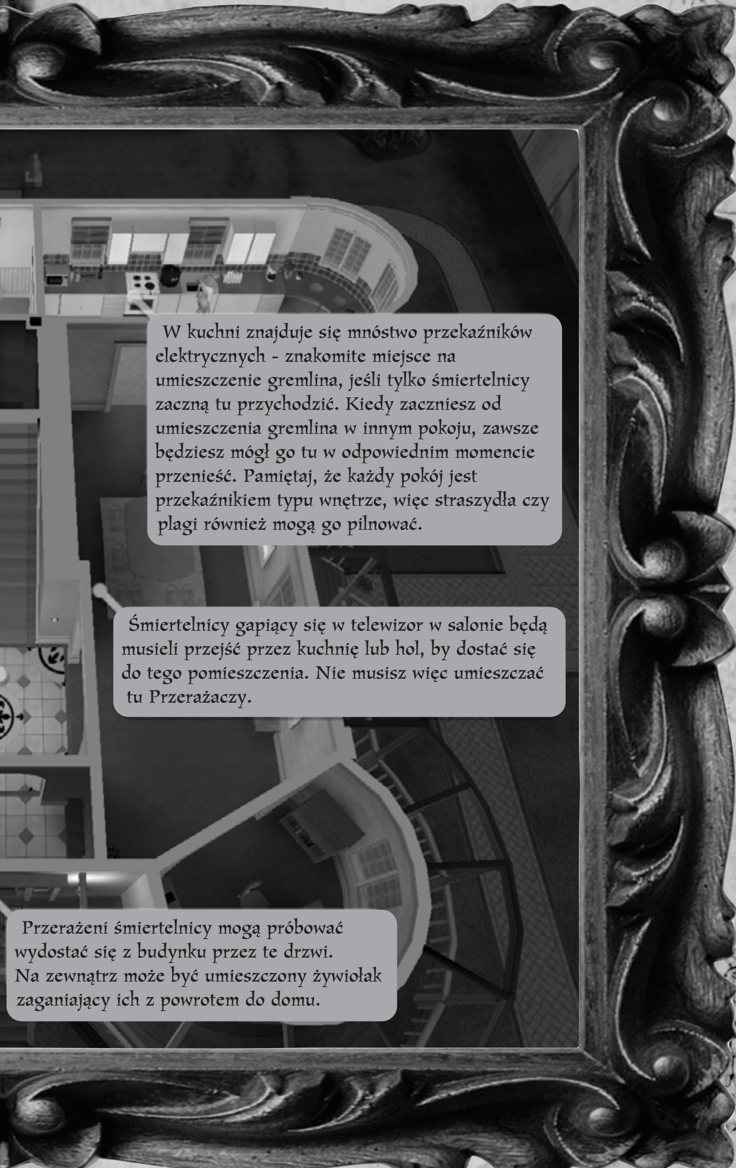
Wysoka Komisja Strachu nagradza plazmozłotymi szereg wyczynów Władcy Strachów, od zmuszenia śmiertelników do krzyku po wpędzenie ich w szaleństwo. Jeśli chcesz, możesz użyć Wrót Czasu, by odwiedzić poprzednie nawiedzenia i poprawić swój wynik, a tym samym otrzymać więcej plazmozłotych.

TAKTYKA

A. OPERACJE Z UDZIAŁEM WIELU DUCHÓW

Oto pierwsze z szeregu ćwiczeń taktycznych, przygotowanych przez zawsze czujne Biuro Spraw Astralnych. Celem tego ćwiczenia jest pokazanie ci, jak najlepiej planować miejsca rozlokowania duchów. Większość śmiertelników to głupcy, więc z łatwością możesz przewidzieć ich ruchy i zaplanować zasadzki.


Ten niewielki pokój znajduje się obok salonu, ale śmiertelnicy nie będą spędzali tu zbyt wiele czasu, więc szkoda w nim umieszczać Przerażacza.
Śmiertelnicy są zajęci obniżaniem swojej inteligencji, gapiąc się na świecące pudło. To przekaźnik elektryczny: mógłby tu zostać umieszczony gremlin, a jego moce z pewnością zostałyby zauważone. Pokój ten jest również przekaźnikiem typu wnętrze, z którym można związać straszydła i podobnych Przerażaczy.
Ten hol jest przekaźnikiem typu wnętrze i typu przejście. Znakomite miejsce na umieszczenie straszydła lub banshee, jako że większość śmiertelników będzie musiała tędy przejść. Jeśli znajdzie się tu wystarczająca liczba Przerażaczy, mogą oni uniemożliwić śmiertelnikom ucieczkę na piętro.


W kuchni znajduje się mnóstwo przekaźników elektrycznych - znakomite miejsce na umieszczenie gremlina, jeśli tylko śmiertelnicy zaczną tu przychodzić. Kiedy zaczniesz od umieszczenia gremlina w innym pokoju, zawsze będziesz mógł go tu w odpowiednim momencie przenieść. Pamiętaj, że każdy pokój jest przekaźnikiem typu wnętrze, więc straszydła czy plagi również mogą go pilnować.
Śmiertelnicy gapiący się w telewizor w salonie będą musieli przejść przez kuchnię lub hol, by dostać się do tego pomieszczenia. Nie musisz więc umieszczać tu Przerażaczy.
Przerażeni śmiertelnicy mogą próbować wydostać się z budynku przez te drzwi. Na zewnątrz może być umieszczony żywiołak zaganiający ich z powrotem do domu.

WSKAZÓWKA

Skuteczne nawiedzanie oznacza trzymanie śmiertelników w ciągłym napięciu. Jeśli choć na chwilę dasz im spokój, szybko dojdą do siebie. Jeśli uda ci się umieścić Przerażaczy wszędzie, gdzie mogą uciec śmiertelnicy, twoje ofiary zaczną zabawnie krzyczeć i w popłochu skierują się do drzwi.

B. DRĘCZENIE ŚMIERTELNIKÓW

Niektórzy śmiertelnicy zaczną uciekać na widok najmniej znaczącego zjawiska nadnaturalnego, ale inni sprawią więcej kłopotów. Może im brakować wiary w siły nadprzyrodzone albo mogą po prostu mieć wyjątkowo dużą siłę woli. Trzeba więc uderzyć śmiertelnika w najskuteczniejszy sposób.

BUDOWANIE WIARY

1. MOCE BUDOWANIA WIARY



Zagorzali sceptycy mogą zostać wyprowadzeni z błędu za pomocą mocy zwiększających ich wiarę.

Moce telekinezy (np. „Telekineza" czy „Tornado") oraz moce dominacji i opętania (np. „Dominacja" czy „Opętanie") są wyjątkowo skuteczne w tej materii, podobnie jak zjawiska atmosferyczne wewnątrz pomieszczeń - im gwałtowniejsze, tym lepiej.

2. DOWÓD ISTNIENIA SIŁ NADPRZYRODZONYCH

Im dziwniejsze i bardziej nienaturalne jest dane zjawisko, tym skuteczniej buduje ono wiarę.

Zamiana wody w krew, obdarzenie śmiertelnika szczęściem czy skazanie go na pecha lub też częste usterki elektryczne są znakomite do wzmacniania wiary.

3. MOCE POTĘGUJĄCE STRACH



Po wzmocnieniu wiary śmiertelnika, silniej upodatnisz go na bardziej przerażające moce. Aby go przestraszyć, użyj na nim mocy strachu (np. „Przerażenie" lub „Terror") lub pościgu (np. „Ciuciubabka" czy „Pogoń"). Większość mocy z wyższych poziomów napełni śmiertelników przerażeniem.

WSKAZÓWKA

Kiedy stwierdzisz, że twoi Przerażacze przemieścili się bez rozkazu, stało się tak ze względu na "wędrowanie". Wędrować mogą duchy z mocami pościgu (np. plagi czy straszydła). W pogoni za śmiertelnikiem zmieniają one wtedy swój przekaźnik.

POTĘGOWANIE STRACHU

1. ODKRYWANIE OBAW

Każdy śmiertelnik ukrywa pewne lęki i fobie, które przerażają go bardziej niż cokolwiek innego. Z niektórych lęków śmiertelnik może zdawać sobie sprawę, niektóre mogą być podświadome.

Moce takie jak „Sprawdzenie nastroju" czy „Czytanie nastrojów" odkrywają lęki uświadamiane sobie przez śmiertelnika.

2. SŁABE PUNKTY

Kiedy dowiesz się czegoś o lękach śmiertelnika, taka informacja zostanie wyświetlona w jego życiorysie, do którego dostaniesz się po kliknięciu na ikonie śmiertelnika. Dzięki tej wiedzy możesz skuteczniej przerażać te małe, nędzne istotki.

3. ODCIENIE GROZY



Groza posiada różne odcienie, każdy znakomicie pasujący do koloru twoich oczu. Tak więc są lęki przed elektrycznością, uwięzieniem, robalami i wieloma innymi zjawiskami.

Jeśli wiesz, że śmiertelnik obawia się elektryczności, użyj mocy, takich jak „Awaria" czy „Deszcz iskier"!

Istotą Potęgowania Strachu jest odkrycie słabości śmiertelnika i zaatakowanie go odpowiednimi mocami. Jest to niezwykle umiejętne podejście do nawiedzania, a jego pionierem był sławny upiór, dr Bój de Freud.

WSKAZÓWKA

Śmiertelnika niezwykle przerażają zjawiska związane z jego uświadamianymi obawami, ale najbardziej obawia się on swych podświadomych lęków. Uświadamiane i podświadome lęki zawsze są od siebie zależne i wnikliwa obserwacja śmiertelnika może być równie skuteczna, co użycie mocy.

C. REKRUTACJA ZBŁĄKANYCH DUSZ

Częścią twoich obowiązków jako Władcy Strachów jest rekrutacja nowych Przerażaczy na rzecz Wysokiej Komisji Strachu. Wiele zbłąkanych dusz zostało uwięzionych w królestwie śmiertelników w wyniku nieszczęśliwego wypadku czy w oczekiwaniu na ujawnienie mrocznych tajemnic.

SKŁADANIE NA SPOCZYNEK

1. ROZMOWA ZE ZBŁĄKANĄ DUSZĄ



Kiedy odnajdziesz zbłąkaną duszę, kliknij na niej, by wysłuchać, co ma do powiedzenia. Jeśli nie rozumiesz tego, co mówi, kliknij na niej ponownie - większość duchów spróbuje wyjaśnić dokładniej grozę swojego położenia.



2. PLAN DZIAŁANIA

Znasz już problem, teraz potrzebujesz dobrego rozwiązania.

Zawsze dokładnie badaj obszar i zastanów się nad wykorzystaniem dostępnych przekaźników.



3. ROZWIĄZANIE

Wydział Jasnowidzenia melduje, że jedna z pierwszych zbłąkanych dusz, jakie napotkasz, będzie uwięziona w odkurzaczu.

Ten przekaźnik jest już zajęty, ale gremlin związany z innym, pobliskim przekaźnikiem mógłby spowodować jego awarię.

WSKAZÓWKA

Możesz używać mocy zbłąkanych dusz, jeszcze zanim złożysz je na spoczynek. Po rozmowie z nimi masz dostęp do ich mocy przez listę Przerażaczy, jak w przypadku każdego innego ducha.

Jeśli nie uda ci się złożyć takiej duszy na spoczynek za pierwszym razem, spróbuj powrócić do niej z inną drużyną duchów (i innymi mocami), używając Wrót Czasu (patrz: strona 17).

D. MANIPULACJA ŚMIERTELNIKAMI

Śmiertelnicy to głupie, uparte stworzenia, bardziej zainteresowane jedzeniem, snem i telewizją niż czymkolwiek innym. Wykwalifikowany Władca Strachów musi się nauczyć jak oddziaływać na śmiertelników, by zmusić ich do przemieszczenia się w pożądane miejsce.

KONTROLA NAD RUCHEM ŚMIERTELNIKÓW



A. WABIENIE

Możesz zwabić śmiertelników do pewnego miejsca za pomocą dźwięków, niezwykłych zapachów oraz pewnych mocy specjalnych.

Większość śmiertelników będzie próbowała zbadać niezwykłe zjawisko, jeśli tylko nie będzie się zbytnio bać. Przerażeni śmiertelnicy nie będą niczego badać!

B. WYPĘDZANIE

Aby wypędzić śmiertelników z danego obszaru, wystarczy uczynić go wyjątkowo dla nich nieprzyjemnym.

Znakomicie nadaje się do tego zła pogoda, przykre zapachy czy też niesamowita atmosfera.

C. ODSTRASZANIE

Pamiętaj, że zawsze możesz użyć mocy wywołującej strach, by zmusić śmiertelników do zmiany miejsca pobytu.

Bardzo przydatne będzie umiejętne rozmieszczenie Przerażaczy (opisane w ćwiczeniu taktycznym „Operacje z udziałem wielu duchów").

WSKAZÓWKA

Jeśli używasz mocy zwabiających śmiertelnika w dane miejsce, uważaj, aby moce tego samego ducha nie odstraszyły twojej ofiary, kiedy już tam się znajdzie! Jeśli jest to konieczne, możesz użyć rozkazów, by udoskonalić swoją strategię.

E. ZAAWANSOWANE UŻYCIE PRZEKAŹNIKÓW

Podczas gdy większość duchów wiąże się z nieruchomymi przedmiotami, w kilku przypadkach Przerażacz może być związany z poruszającym się przekaźnikiem. Opanowanie zaawansowanych technik użycia przekaźników pozwoli ci na znaczne rozszerzenie granic twojego królestwa strachu.

DZIECI

Niemoralna niewinność umysłów młodych śmiertelników jest idealna jako przekaźnik dla niektórych Przerażaczy. Poltergeisty i chochliki mogą być związane z dziećmi, a te z kolei będą wręcz zachwycone mocami, których działania staną się świadkami.



LUNATYCY

Piaskowe dziady poznały umiejętność wywoływania w śmiertelnikach lunatycznego transu. Pozwala to duchowi na zamieszkanie w snach nieszczęsnego śmiertelnika, który staje się niewrażliwy na jakiekolwiek moce. Piaskowy dziad może używać takiego lunatyka jako poruszającego się przekaźnika.





OPĘTANIE

Niektórzy Przerażacze (np. widma i zmory) posiedli umiejętność przejęcia częściowej kontroli nad działaniami śmiertelnika. Śmiertelnik staje się na czas opętania przekaźnikiem i jest niewrażliwy na jakiekolwiek moce. Opętanie jest dla śmiertelnika niezwykle wstrząsającym przeżyciem!

PREZENTY

Niektóre moce prezenty, będące jednocześnie przekaźnikami dla twoich duchów. Podarki te są traktowane jako dowolny przekaźnik w obecnym nawiedzeniu (poza przekaźnikami obszarowymi), a śmiertelnicy nie mogą się powstrzymać od noszenia ich ze sobą. Kiedy jednak duch związany z prezentem użyje swojej mocy, zaskoczona ofiara upuści pudełko.

F. KONTROLA POGODY

Przez wieki śmiertelnicy byli poniewierani przez pogodę, nie potrafiąc zrozumieć kaprysów wiatru i deszczu. Stąd też niektórzy Przerażacze posiadają moce związane z manipulacją pogodą.



ZWIĘKSZANIE SIŁY WIATRU

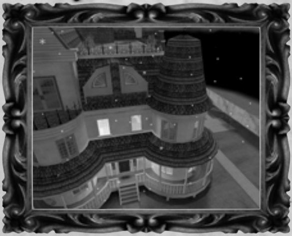
Wiele różnych mocy potęguje siłę wiatru i większość z nich uniemożliwia również jego osłabnięcie. Moc „Silny wiatr” jedynie nieznacznie zwiększa siłę wiatru, ale wespół z inną, ciągłą mocą wiatru może ona dać zastraszające rezultaty.

DESZCZ I BURZE

Jeśli do silnego wiatru doda się deszcz, otrzyma się burzę, a przerażająca wartość kilku piorunów jest powszechnie znana. Wiele mocy pogody działa w połączeniu ze sobą i Władcy Strachów powinni poeksperymentować w celu znalezienia tych, które najskuteczniej wpłyną na nawiedzanie.



INNE ZJAWISKA POGODOWE



Poza wiatrem i deszczem zarówno ciepło, jak i zimno mogą mieć znaczny wpływ na panującą w danym nawiedzeniu pogodę. Wiele różnych typów pogody może być użytych w celu przerażenia śmiertelników i zniszczenia przedmiotów.

WSKAZÓWKA

Niektóre moce mogą być używane bez przerwy. Jako że duch nie może używać dwóch takich mocy (np. wiatru i deszczu) naraz, będziesz musiał skorzystać z pomocy wielu duchów, by stworzyć silniejsze zjawiska atmosferyczne.

G. ROZKAZY

Władca Strachów może użyć rozkazów, by przekazać duchom określone instrukcje. Jest to technika zaawansowana i w pełni opcjonalna, choć należy zauważyć, że niektóre rozkazy mogą się okazać bardzo przydatne.

UŻYWAJ WYŁĄCZNIE MOCY Z OBECNEGO POZIOMU

Rozkaz ten jest rozumiany przez każdego ducha i zmusza go do używania mocy wyłącznie z poziomu, który wybierzesz. Jeśli twoi Przerażacze nie używają pożądanych przez ciebie mocy, możesz wydać ten rozkaz, by uzyskać kontrolę nad mocami, którymi będą się posługiwać.

UŻYWAJ MOCY TYLKO W OBECNOŚCI ŚMIERTELNIKÓW

Rozkaz ten rozumieją duchy z poziomu doświadczenia 1 (niewytrenowane) lub wyższego. Uniemożliwia im korzystanie z mocy dla zabicia czasu. Nie będziesz musiał używać tego rozkazu w stosunku do bardziej doświadczonych, zdyscyplinowanych duchów.

ATAKUJ ŚMIERTELNIKA

Dzięki temu rozkazowi możesz wskazać pojedynczego śmiertelnika, który będzie atakowany przez danego ducha. Polecenie to zrozumie każdy co najmniej niewytrenowany Przerażacz.

NIE UŻYWAJ MOCY

Rozkaz ten może być niezwykle przydatny, jeśli Przerażacz dysponuje mocą, której nie chcesz używać lub jesteś nią znudzony. Przerażacz musi być co najmniej oswojony (poziom doświadczenia 2 lub wyższy), żeby zrozumieć takie polecenie.

MOŻESZ WĘDROWAĆ DO WOLI

Każdy wyćwiczony lub udomowiony Przerażacz może otrzymać rozkaz wędrowania, nawet jeśli nie dysponuje mocami pościgu. Pozwala mu to na dowolną zmianę przekaźników bez twojej interwencji.

> WSKAZÓWKA
>
> Nie musisz używać rozkazów, aby zostać dobrym Władcą Strachów. Warto jednak z nimi poeksperymentować i zdecydować, czy mogą być przydatne w określonym stylu nawiedzania.

DODATKI NAWIEDZACZA

DODATEK I: TYPY MOCY

Dodatek ten wymienia Przerażaczy, którzy mogą się nauczyć poszczególnych typów mocy, oraz opisuje każdy z nich ze względu na możliwości i zastosowanie.

MOCE PRZYCIĄGANIA	zjawa, cień, chochlik, błędny ognik Jak można się spodziewać, moce te przyciągają śmiertelników jak ćmy do ognia i mogą mieć wpływ na ich zdrowie umysłowe.
MOCE LODU	zjawa, poltergeist, cień, widmo, wendigo Moce te oziębiają otoczenie.
MOCE SNÓW	piaskowy dziad Używane na śpiących śmiertelnikach, odkrywają i wykorzystują ich lęki.
MOCE ELEKTRYCZNE	żywiołak ognia, gremlin, poltergeist, upiór Powodują różnorodne awarie urządzeń elektrycznych.
MOCE EMOCJI	banshee, fantom, piaskowy dziad, cień Odkrywają lęki śmiertelników i wpływają na ich emocje.
MOCE STRACHU	banshee, jeździec bez głowy, zmora, fantom, cień, widmo, wendigo, zmrocz Moce budzące przerażenie w jasnym odcieniu błękitu.
MOCE CIECZY	poltergeist, straszydło, żywiołak wody Przecieki, powodzie i tryskające strugi różnego rodzaju.
MOCE ZIEMI	żywiołak ziemi, zmrocz Moce wywołujące trzęsienia ziemi, spowalniające śmiertelników czy też grzebiące ich żywcem.
MOCE OGNIA	żywiołak ognia, jeździec bez głowy, zmora Zwiększ temperaturę, by zaczęli się pocić, albo użyj iluzorycznych płomieni i ciesz się słodkimi krzykami dwunożnych kul ognia.
MOCE SZALEŃSTWA	mara, jeździec bez głowy, piaskowy dziad, cień, wendigo, błędny ognik Moce idealne do pozbawienia śmiertelnika zdrowych zmysłów.

MOCE WIDMOWEJ MANIFESTACJI	zjawa, banshee, jeździec bez głowy, widmo, straszydło, błędny ognik Pozwalają Przerażaczowi ukazać swoje prawdziwie przerażające oblicze.
MOCE LUSTER	mara Moce używane wyłącznie przez związane z lustrami mary.
MOCE INTRYG I PSOT	gremlin, poltergeist, straszydło, chochlik Luźny zbiór mocy służących dokuczaniu śmiertelnikom.
MOCE PRZYRODY	żywiołak ziemi, plaga, chochlik Ujarzmiają ohydną moc roślin, by oplatać i przerażać śmiertelników.
MOCE DŹWIĘKÓW	żywiołak powietrza, banshee, straszydło, wendigo Skuteczne w przyciąganiu uwagi pobliskich śmiertelników.
MOCE DOMINACJI I OPĘTANIA	zmora, widmo, zmrocz Pozwalają duchowi na przejęcie ciała śmiertelnika. Znakomite do umacniania wiary, a do tego jeszcze niesamowicie zabawne.
MOCE POŚCIGU	plaga, jeździec bez głowy, straszydło, wendigo Moce te pozwalają Przerażaczom wędrować, czyli przemieszczać się pomiędzy przekaźnikami w pogoni za śmiertelnikiem.
MOCE DESZCZU	banshee, żywiołak wody, zmrocz Moce opadów atmosferycznych i innych mokrych spraw.
MOCE ZAPACHÓW	zmora, fantom, zmrocz Delikatne zapachy przyciągają uwagę - silne wywołują odrazę.
MOCE ROJU	plaga Przywołują roje insektów i stada zwierząt.
MOCE TELEKINEZY	fantom, poltergeist, straszydło Znakomite do zwiększania wiary śmiertelników.
MOCE ZMIANY POSTACI	mara, chochlik Stwarza materialne postacie i fałszywe prezenty służące za przekaźniki.
MOCE WIATRU	żywiołak powietrza, banshee, wendigo Różnorodne moce zwiększające siłę wiatru.

ꕥ DODATEK II: PRZEKAŹNIKI ꕥ

We współczesnej strategii nawiedzania wyróżnia się piętnaście różnych rodzajów przekaźników. Poniżej wymieniono wszystkich Przerażaczy, którzy mogą być związani z danymi typami przekaźników.

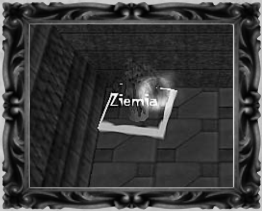


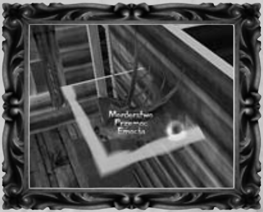
PRZEKAŹNIKI MATERIALNE

ELEKTRYCZNE	gremlin, upiór
LUSTRO	mara
CIAŁO	zmora, zmrocz

PRZEKAŹNIKI ŻYWIOŁÓW

OGIEŃ	żywiołak ognia
WODA	żywiołak wody
ZIEMIA	żywiołak ziemi, zmrocz
POWIETRZE	żywiołak powietrza





PRZEKAŹNIKI PSYCHICZNE

EMOCJA	fantom
PRZEMOC	widmo
MORDERSTWO	zjawa, cień, upiór

PRZEKAŹNIKI OBSZAROWE

WNĘTRZE	plaga, straszydło
OTWARTA PRZESTRZEŃ	plaga, błędny ognik, chochlik, wendigo
PRZEJŚCIE	banshee, jeździec bez głowy



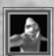


INNE PRZEKAŹNIKI

DZIECKO	poltergeist, chochlik
SEN	piaskowy dziad
PREZENT	patrz: strona 29

ꟾ DODATEK III: IKONY PRZERAŻACZY I ŚMIERTELNIKÓW

Ikony Przerażaczy i śmiertelników mogą dostarczyć Władcy Strachów wielu cennych informacji.

 Przerażacz w rezerwie

 Przerażacz związany z przekaźnikiem

 Przerażacz został odesłany

 Przerażacz ogłuszony

 Zbłąkana dusza, z którą nie rozmawiałeś

 Zbłąkana dusza, z którą rozmawiałeś, niezłożona jeszcze na spoczynek

 Omdlały śmiertelnik

 Śpiący śmiertelnik

 Śmiertelnik uciekł (jeśli miga, śmiertelnik właśnie ucieka)

 Śmiertelnik używa mocy telefonicznych

 Niebezpieczeństwo! Potężny śmiertelnik zlokalizował przekaźnik twojego Przerażacza!

 Poważne niebezpieczeństwo! Przerażacz jest atakowany!

WSKAZÓWKA

Migająca ikona oznacza, że coś jest warte sprawdzenia, np. pojawił się nowy śmiertelnik lub Przerażacz został złożony na spoczynek.

DODATEK IV: IKONY ŚMIERTELNIKÓW

Te małe symbole nad głowami śmiertelników mogą ci wiele powiedzieć.

 Zaskoczony(-a)

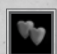
 Zmieszany(-a)

 Pomysł

 Szuka

 Przedmiot poszukiwany przez śmiertelnika

 Przekazuje informację

 Całuje

 Uspokaja się

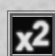
 Zemdlał(-a)

 Śpi

 Koszmar

 Zauroczony(-a)

 Pechowy(-a)

 Niespokojny(-a)

WSKAZÓWKA

Jeśli śmiertelnik jest niespokojny, jego poziom przerażenia, wiary lub szaleństwa bardziej się zwiększy na skutek najbliższego użycia mocy.





Podręcznik Władcy Strachów

Kiedy jeden z twoich Przerażaczy odkryje uświadamiane lub podświadome lęki śmiertelnika, zobaczysz następujące symbole:

 Krew

 Robal

 Ciemność

 Elektryczność

 Ogień

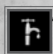
 Pościg

 Hałas

 Burza

 Uwięzienie

 Nieczystości

 Woda

WSKAZÓWKA

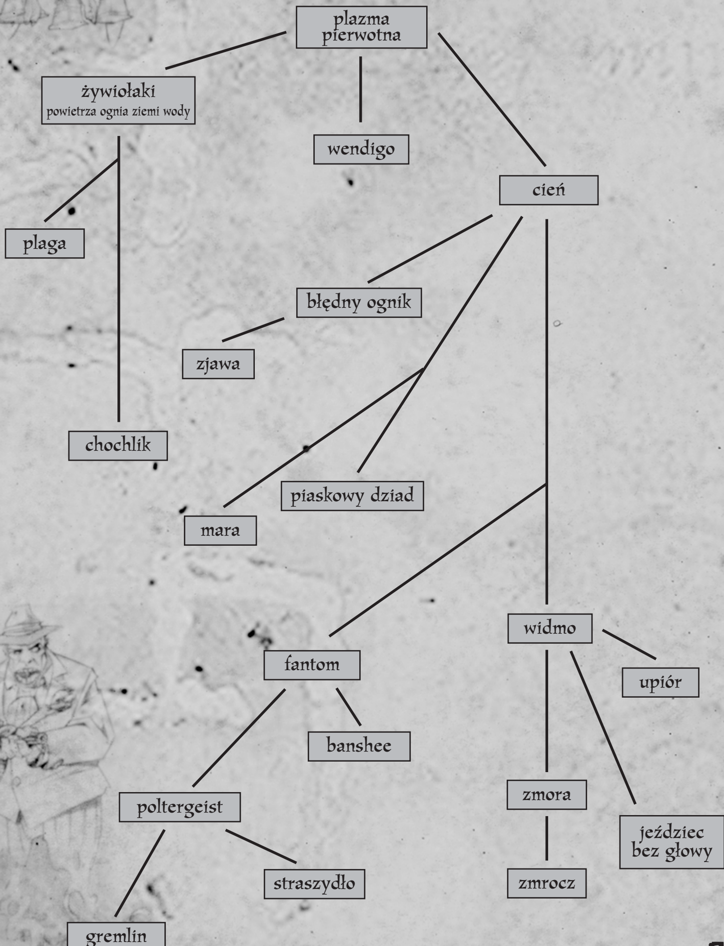
Odkrywanie lęków jest kluczem do wywołania paranoi i hiperparanoi. Te z kolei mogą przynieść ci dodatkowe punkty i co za tym idzie plazmozłote.





ꟹ DODATEK V: DRZEWO GATUNKÓW PRZERAŻACZY ꟹ

Ten systematyczny układ jest zwieńczeniem studiów nad Przerażaczami przeprowadzonych przez uznanych plazmologów, Pełzacza Linnaeusa i Popiołka Darwina. Informacje te nie mają głębszego znaczenia praktycznego, ale zostały zaprezentowane, by pobudzić zainteresowanie do studiów nad duszym rodem. Niezliczone gatunki Przerażaczy czekają na odkrycie...



DODATEK VI: WYSOKA KOMISJA STRACHU

Ciężko pracujące duchy i ghule Wysokiej Komisji Strachu bez końca skupiają swoją przerażającą uwagę na projekcie Ghost Master, przy okazji nie zapominając również o troskliwym straszeniu śmiertelników.

KOMITET WYKONAWCZY SICK PUPPIES: Reżyser nawiedzenia GREGG BARNETT ☠ Projekt gry GREGG BARNETT & INTERNATIONAL HOBO ☠ Producent ANDY SEVERN ☠ Główny programista DAVID HUNT ☠ Główni graficy JIM ELLIS, MIKE PHILBIN ☠ Modele postaci MIKE PHILBIN, GORDON SNART, DAN ZELCS ☠ Model świata JIM ELLIS, JASON WHITE, MATTHEW NIGHTINGALE ☠ Główny animator DARREN HATTON ☠ Animatorzy DAN ZELCS, SARAH SCOTT, ARJUN GUPTE, MIKE PHILBIN ☠ Starszy programista NEAL TRINGHAM ☠ SI & Kod gry MICHAEL NEWBURY, CHAD GOULDING ☠ Kod scenariuszy STEVE BURGE, DAVID WOO, ANDREW JONES ☠ Efekty wizualne ANDREW JONES, KONSTANTINOS PATARIDIS

SPRZYMIERZEŃCY: Projekt gry, scenariusz i podręcznik INTERNATIONAL HOBO ☠ Dyrekcja artystyczna projektu NICK MARTINELLI ☠ Projekt postaci MAT TAYLOR ☠ Dodatkowe modele świata ADAM ECOS ☠ Dodatkowe animacje SIMON TURNER ☠ Muzyka, efekty dźwiękowe i nagrania głosów PAUL WEIR, EARCOM LTD ☠ Lokalizacja BABEL MEDIA

INTRO: Dyrekcja artystyczna NICK MARTINELLI ☠ Główny grafik ALEX SCOLLAY ☠ Starszy animator BRETT MARGULES ☠ Animatorzy JOSH SIMMONDS, NATHAN MITCHELL ☠ Dodatkowe dekoracje CRAIG BROWN ☠ Dodatkowe projekty techniczne ALEX MCLOUD INTERNATIONAL HOBO TEAM: Szef zespołu CHRIS BATEMAN ☠ Członkowie zespołu RICHARD BOON, NEIL BUNDY

TYRANI Z THE INTERACTIVE EMPIRE: Starszy Inkwizytor STEPHANE BONAZZA ☠ Pan marketingu i reklamy CHRIS EAST ☠ Kupiec PR (WIELKA BRYTANIA) DOUG JOHNS ☠ Ogary marketingu ADRIAN ARNESE, PAUL BENJAMIN ☠ Banshee PR (USA) TRICIA GRAY ☠ Menadżer jakości DAVID CLEAVELEY ☠ Główny tester GARETH WEST ☠ Testerzy DARREN BENNETT, RYAN KALIS, MARK JONES, CHRIS MATLUB, VERNON RICHARDS, OLIVIER BANAL, STEVE HART, RICHARD NAUGHTEN, CATH WARNER ☠ Produkcja AJ BOND ☠ Studio PHIL GOLDFINCH, JAYSHREE MISTRY, JOHN FERGUSON, JAMIE YOUNG, TOM HODGE, ROB CUBBON ☠ Empire Europe PHILIPPE DAO (FRANCJA) SEVGI KIRIK (NIEMCY) ALISON RYAN-SCRIVEN (HISZPANIA) LAURA MAESTRI (WŁOCHY).

POLSKA WERSJA JĘZYKOWA CD PROJEKT: Pryncypał wdrożeniowy: PAWEŁ SKŁADANOWSKI ☠ Naczelnik roboczy: PAWEŁ ZIAJKA ☠ Konwerter językowy: TOMASZ DAJDA ☠ Chochlik redakcyjny: ALEKSANDRA CWALINA ☠ Odgłosy: Studio T-REX ☠ Głosów użyczyli: ANNA APOSTOLAKIS-GLUZIŃSKA, BRYGIDA TUROWSKA, ADAM BAUMAN, JAROSŁAW BOBEREK, JACEK KOPCZYŃSKI, JANUSZ ZADURA ☠ Reżyseria: AGNIESZKA ZWOLIŃSKA ☠ Plenipotent do spraw betatestów: MICHAŁ CEGIEŁKA ☠ Poszukiwacze zaginionych bugów: MICHAŁ CEGIEŁKA, ALEKSANDRA CWALINA ☠ Skład komputerowy instrukcyjno-pudełkowy: ROBERT DĄBROWSKI, JAROSŁAW WASILEWSKI ☠ Implementatorzy: PAWEŁ ZIAJKA, MICHAŁ CEGIEŁKA ☠ Grafiki w grze: PRZEMYSŁAW PRZYBULEWSKI, PAWEŁ ZIAJKA ☠ Nadszyszkownik produkcji: MICHAŁ BAKULIŃSKI ☠ Marketing: MARCIN MARZĘCKI, MARIUSZ DUDA, KRZYSZTOF SZULC

Pamięci Gordona Snarta, 1975-2001

Podręcznik Władcy Strachów

Pomoc techniczna CD Projekt

W przypadku problemów technicznych w korzystaniu z naszych produktów prosimy o wypełnienie formularza pomocy technicznej, który dostępny jest na naszej stronie internetowej pod adresem: www.cdprojekt.info/pomoc. Ponadto mogą Państwo przekazywać swoje problemy telefonicznie pod numer telefonu (0-22) 519 69 66 w dni powszednie w godzinach 9.00-18.00, e-mailem na adres pomoc@cdprojekt.com oraz listownie na adres CD Projekt, 03-301 Warszawa, ul. Jagiellońska 74, z dopiskiem „Pomoc techniczna".

Najnowsze poprawki (patch), i uaktualnienia (update), a także rozwiązania i pomoc w ukończeniu wydawanych przez nas gier znajdą Państwo na naszej stronie w Internecie: http://www.cdprojekt.info/

Prawa autorskie

Wyłączny dystrybutor na terenie Polski CD PROJEKT, ul. Jagiellońska 74, 03-301 Warszawa,

Warunki gwarancji

1. CD Projekt gwarantuje dostarczenie nabywcy dysku CD-ROM zapewniającego prawidłową eksploatacje niniejszego produktu oraz niezainfekowanego wirusami komputerowymi.
2. W przypadku stwierdzenia, w ciągu 90 dni od daty zakupu potwierdzonej rachunkiem, wad produkcyjnych zakupionego dysku CD-ROM, CD Projekt zapewnia:

a. bezpłatną wymianę produktu, po uprzednim jego zwrocie do CD Projekt wraz z kopią rachunku, na dysk CD-ROM prawidłowo funkcjonujący,

b. w sytuacji w jakiej wymiana jest niemożliwa CD Projekt może zaproponować inny produkt z oferty CD Projekt. Wybór sposobu zaspokojenia roszczenia Nabywcy należy do CD Projekt.

3. Wadliwy dysk CD-ROM wraz z opakowaniem, instrukcją i kopią rachunku prosimy przesłać pocztą, na adres: CD Projekt Sp. z o.o. ul. Jagiellońska 74, 03-301 Warszawa
4. Gwarancja na sprzedany towar nie wyłącza, nie ogranicza ani nie zawiesza uprawnień kupującego wynikających z niezgodności towaru z umową.
5. Gwarancja ważna jest na terenie Rzeczypospolitej Polskiej.
6. Decyzja CD Projekt odnośnie zasadności zgłaszanych usterek jest decyzją ostateczną.
7. CD Projekt nie gwarantuje, że gra spełni oczekiwania Nabywcy lub, że jej działanie będzie całkowicie wolne od błędów.
8. CD Projekt jest zwolniony od odpowiedzialności z tytułu gwarancji, jeśli okaże się, że stwierdzone wady powstały z innych przyczyn niż tkwiące w sprzedanym towarze, a w szczególności na skutek:

- normalnego zużycia dysku CD-ROM,
- uszkodzeń mechanicznych, termicznych, kontaktu z substancjami szkodliwymi,
- eksploatacji dysku CD-ROM niezgodnie z jego przeznaczeniem.

Wyłączenie odpowiedzialności za szkodę

CD Projekt, w maksymalnym zakresie dozwolonym przez prawo właściwe, wyłącza odpowiedzialność za jakąkolwiek szkodę będącą następstwem używania lub niemożności używania niniejszej gry. W żadnym przypadku odpowiedzialność CD Projekt względem nabywcy na podstawie niniejszych postanowień nie przekroczy sumy opłaty jaką Nabywca uiścił za grę.

Ostrzeżenie o epilepsji

Niektóre osoby narażone na działanie migającego światła lub pewnych jego naturalnych kombinacji mogą doznać ataku epileptycznego lub utraty przytomności. Powodem wystąpienia tego ataku lub utraty przytomności może być między innymi oglądanie telewizji lub użytkowanie gier komputerowych. Przypadłości te mogą wystąpić również u osób, u których nigdy wcześniej nie stwierdzono epilepsji i które nigdy wcześniej nie doznały ataków epileptycznych. Jeśli Ty lub ktokolwiek z Twojej rodziny miał kiedykolwiek objawy wskazujące na epilepsję (ataki epileptyczne lub nagłe utraty przytomności) i był lub jest wrażliwy na migotanie światła, powinien - przed uruchomieniem gry - zasięgnąć porady lekarskiej. Zalecamy również, aby rodzice nadzorowali dzieci bawiące się grami komputerowymi. Jeżeli stwierdzisz u siebie lub u dziecka występowanie następujących objawów: duszności, zaburzenia wzroku, skurcze powiek i mięśni oczu, utratę przytomności, zaburzenia błędnika, drgawki lub konwulsje, natychmiast wyłącz komputer i wezwij lekarza.